



**UNIVERSIDAD
DEL QUINDÍO**

Unidad 1 - E.A.2

El aprendizaje y sus implicaciones en el contexto de las tecnologías digitales

Autor

Maria Fernanda Méndez Álvarez

PERTINENTE CREATIVA INTEGRADORA

 @uniquindio  unquindioconectada  unquindioconectada



El aprendizaje y sus implicaciones en el contexto de las tecnologías digitales

☰ Competencias y Resultados de Aprendizaje

☰ Ruta Metodológica

☰ Introducción a la Temática

☰ Enseñanzas

☰ Resumen de la Temática

☰ Glosario

☰ Referencias

Competencias y Resultados de Aprendizaje



Competencias:

- Comprende el aprendizaje desde sus diversas perspectivas y como elemento fundamental, mediante el estudio de las inteligencias múltiples, los estilos de aprendizaje y el aprendizaje social abierto, para entender sus implicaciones en el proceso de integración de tecnologías digitales en el aula de clase.
- Realiza procesos de reflexión y toma de posturas alrededor de las TIC y las TAC en el contexto de la educación infantil, mediante la identificación de aspectos como la usabilidad, las posibilidades, los riesgos y el papel determinante de los docentes en su uso.

Resultado de aprendizaje :

Implemento los conocimientos construidos sobre las TIC y las TAC en contextos de enseñanza y aprendizaje dirigidos a la primera infancia, para el diseño, implementación y evaluación de ambientes enriquecidos con tecnología, acordes con principios y elementos teóricos, pedagógicos y didácticos de la educación infantil en la era digital.

Ruta Metodológica



Apreciado estudiante, las siguientes recomendaciones se constituyen esenciales para el estudio, desarrollo y aplicación oportuna de las enseñanzas que aquí se estudiarán. En tal sentido, lo invito a leerlas detenidamente para ponerlas en práctica en su ejercicio académico y profesional:

- 1 Asuma una posición reflexiva frente a los conocimientos. Deténgase a pensar las enseñanzas, conceptos y estrategias en contexto, de modo que, a partir de sus reflexiones, se deriven conjeturas, aportes, puntos de vista y argumentos que dinamicen las discusiones grupales en torno a los temas de estudio.
- 2 Haga del aprendizaje una verdadera fuente de significado, esto, lo logrará mediante la reflexión, análisis y puesta en práctica de las enseñanzas en los diferentes contextos educativos.
- 3 Amplíe, indague y compare los conocimientos con otras fuentes de información. Recuerde que, en la académica, la pluralidad de voces es tan importante como defender una postura a partir de argumentos de autoridad.
- 4 Realice permanentemente procesos de autoevaluación de sus propios métodos, estrategias y formas de aprendizaje, esto, le ayudará a retroalimentarse en la búsqueda de mejora continua.

- 5 Lea detenidamente las competencias expuestas en cada unidad, para que establezca propósitos claros en relación con su aprendizaje.
- 6 Si lo requiere, pregunte y solicite ayuda del profesor, a través de los canales de comunicación dispuestos en plataforma.
- 7 Interactúe con sus compañeros de clase, mediante debates, análisis, objeciones y puntos de vista con argumentos de validez.
- 8 Comparta y ponga en práctica sus conocimientos. Mediante ejercicios in situ, el aprendizaje resulta ser significativo.
- 9 Revise el cronograma de actividades dispuesto en plataforma, para que agende sus tiempos de estudio y entrega de actividades autónomas y evaluativas.
- 10 Prográmese para asistir a los encuentros sincrónicos. Tenga presente llevar apuntes, preguntas y otros requerimientos solicitados por el profesor.

Requisitos:

Espacio 1 de esta unidad.

Introducción a la Temática



En este espacio de aprendizaje, la atención se centra en la importancia de conocer, entender y generar estrategias que posibiliten mejores experiencias de aprendizaje a los estudiantes, mediante el uso e integración de tecnologías digitales en el aula de clase, especialmente, en educación infantil. Para lo anterior, es importante entender que los estudiantes que se encuentran en el aula tienen características particulares que los diferencian; estas características, están determinadas por factores genéticos, de desarrollo y de formación que los hacen únicos e irrepetibles, lo que permite que piensen e interactúen con el mundo de maneras muy particulares.

Los niños, no son ajenos a estas dicotomías en su forma de pensar y aprender, pues desde la primera infancia, hay rasgos genéticos que delimitan, no solo su forma de aprender, sino, además, la forma en la que se relacionan con los demás. En correspondencia, se hace importante que los materiales de clase, como las herramientas y recursos educativos digitales, respondan a las necesidades de cada individuo durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, para garantizar experiencias de aprendizaje significativas y contribuir al desarrollo de habilidades de orden superior, como el pensamiento crítico, la creatividad y la evaluación.

El siguiente video, es una introducción interesante a los temas de estudio de este espacio de aprendizaje, ya que expone de manera particular la necesidad de **aprender haciendo**, es decir, **la increíble interrelación entre el cerebro y el cuerpo**.

A continuación, lo invito a prestar atención al video de principio a fin, para que, posteriormente, responda los siguientes interrogantes:



¿Somos culpables de que los niños no aprendan?

¿Es más importante lo cognitivo o lo motriz?, por qué.

¿Es valiosa la interacción con el objeto de conocimiento y en un contexto determinado?

¿Cómo puedo lograr el aprendizaje activo mediante las tecnologías digitales?

Video 1. Enseñar y aprender de los pies a la cabeza / Hernán Aldana / TEDxPuraVidaED

TEDxTalks. (2019). Enseñar y aprender de los pies a la cabeza / Hernán Aldana / TEDxPuraVidaED. [Archivo de video]. Recuperado el 2020, 02, 10 en: <https://youtu.be/hCnkIMK4Fvc>

VER VIDEO

La siguiente figura resalta la importancia del aprendizaje activo, mediante el uso de tecnologías digitales en el aula de clase. Esto, recoge de manera general lo expuesto en el video, a partir del cual, surge la siguiente reflexión: **<la educación necesita un cambio, una transformación que centre sus prácticas en el hacer, para lograr el aprendizaje auténtico>**

Figura 01. Aprendizaje Auténtico



Fuente: Méndez (2020)

uniquindío



Enseñanzas



Sociedad Aumentada

Este concepto ha sido estudiado ampliamente por [Dolors Reig](#) (2012), psicóloga social española, autora de <El caparazón>, para quien el término TIC en el contexto educativo deberá evolucionar, tal como se estudió en el primer espacio de aprendizaje de esta unidad, hacia las TAC y las TEP. No obstante, en este apartado corresponde estudiar el concepto de Sociedad Aumentada, entendido por la autora como aquel que abarca lo que son hoy las tecnologías digitales que, a diferencia de lo que fueron en un principio, se proyectan como aquellas que facilitan y favorecen la comunicación, la interacción y la sociabilidad.

Para entenderlo mejor, es necesario pensar en todo aquello que podemos hacer hoy mediante el uso de la “red”, por ello, piense y responda los siguientes interrogantes:



- ¿En la red solo busco información para satisfacer mis necesidades académicas, laborales o de entretenimiento, o también comparto información que ha sido producida por mí, como videos, imágenes, fotografías, etc., para que otros se puedan beneficiar?
- ¿Cuándo encuentro información de interés y de calidad, generalmente la comparto con mis contactos de redes sociales?
- ¿Cuál es mi actividad principal en las plataformas de red social, como Facebook o Instagram?

Si el común denominador en las respuestas anteriores es un equilibrio entre consumir (leer, ver historias, observar o escuchar) y producir (crear historias, crear #TBT, comentar estados, compartir) , usted está haciendo parte de la sociedad aumentada, es decir, de **aquella sociedad en la que la comunicación que se transmite a través de los medios de comunicación no va en una sola vía, como sucede con el televisor, la radio o el periódico, sino que hay una comunicación en doble vía que permite que los usuarios de la red sean partícipes activos en un intercambio permanente de información.**

Lo anterior, le quita a la red la exclusividad de su función informadora y otorga a los internautas una función que va más allá del receptor pasivo, para permitir una actividad permanente de interacción con los otros. Ahora bien, en términos de la educación, precisamente las TIC han favorecido y facilitado el ejercicio didáctico en las aulas de clase; sin embargo, las TAC y las TEP van más allá en virtud de la sociedad aumentada, pues permiten que las didácticas de clase se conviertan en espacios de aprendizaje activo, en los que estudiantes y profesores construyen el conocimiento a partir de lo que saben y de lo que están aprendiendo mediante las tecnologías digitales.

En la educación infantil, el panorama no es para nada ajeno, los niños también son seres sociales que basan su aprendizaje en la interacción con los otros mediante el juego. Desde la neurobiología, la acción de compartir ha sido estudiada ampliamente. Reig (2013), expone en su texto “Bienvenidos a la Sociedad Aumentada” lo siguiente:

También lo hemos dicho ya, la investigación neurobiológica indica que compartir es natural. Cuando niños de solo 14 meses ven a un adulto (incluso si lo acaban de conocer) que necesita que se le abra una puerta porque tiene las manos ocupadas, intentarán ayudarlo. Al año, un niño apuntará con el dedo objetos que el adulto simula haber perdido. Si dejamos, por último, caer un objeto ante un niño de dos años, lo recogerá para nosotros y nos lo ofrecerá (p.13).

Lo anterior, deja ver que la interacción, la cooperación y la empatía son formas naturales que utiliza el ser humano para establecer vínculos con los demás; sin embargo, el uso de la tecnología, especialmente de redes sociales, es aún muy cuestionada por padres, profesores y cuidadores, dados los peligros a los que pueden estar expuestos los menores sin la supervisión de un adulto, además, de los perjuicios para la salud y la comunicación que puede ocasionar el tiempo excesivo de exposición a ella.

En contraposición, una investigación realizada por Tigo (2017) “Riesgos y potencialidades en el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en la vida cotidiana”, expone lo siguiente:

Encontramos que el 36% de los niños y adolescentes encuestados usa Internet para fines creativos, tales como pintar, crear música, grabar videos, escribir, entre otros. Esta cifra deja en evidencia que los niños y adolescentes tienen un gran interés por explorar su lado creativo a través de la ayuda de herramientas digitales.

Esto, pone de manifiesto que, si se hace un uso responsable de internet, se pueden generar distintas posibilidades para despertar el interés creativo en los niños, de modo que, si el profesor indaga y crea estrategias que permitan potencializar el uso de internet, mediante herramientas educativas digitales de alto impacto en la primera infancia, el aprendizaje puede ser realmente auténtico y significativo.

En la siguiente lectura, se expone la forma en la que los niños y jóvenes triunfan en Internet, la idea, es que usted lea y analice desde una perspectiva crítica, la forma en la que el uso de Internet, y todo lo que de allí se desprende, puede ser potencializado en el aula de clase.

Lectura 1. Los niños ‘YouTubers’ más famosos.

Romero. J. (2020). Los niños ‘YouTubers’ más famosos. <https://www.trecebits.com/los-ninos-youtubers-mas-famosos/>

VER LECTURA

A partir de la lectura anterior:



- ¿Considera usted que los niños pueden ser más creativos a partir del uso de Internet y las tecnologías digitales?
- Desde su futuro rol docente ¿Qué estrategias didácticas, mediante el uso de tecnologías digitales, utilizaría para favorecer el aprendizaje y contribuir a la sociedad aumentada en la primera infancia?

Responda las preguntas en su cuaderno de apuntes, para ser socializadas en el encuentro sincrónico.

De la noción de sociedad aumentada, surgen otros conceptos profundos a nivel conceptual que son materia de estudio en la actualidad, entre ellos, la posibilidad que la cooperación e interacción entre usuarios en Internet puede generar para crear comunidades más activas, más creativas y más productivas. Reig (2012), también resalta este aspecto como uno de los elementos más representativos de la sociedad aumentada, ya que, cuando una persona tiene la posibilidad de opinar y participar de manera activa dentro de una comunidad, genera a su vez, niveles de pensamiento que la obligan a definir criterios y a asumir posiciones de empoderamiento que contribuyen a la llamada sociedad de la participación.

Sociedad de la participación

Desde los años 70, Paulo Freire lo decía de manera enfática en sus investigaciones y publicaciones: la sociedad debe ser consciente de su propia realidad, para iniciar un proceso de transformación basado en la participación democrática. Bajo esta perspectiva, afirmaba “La educación no cambia el mundo, pero cambia a las personas que van a cambiar el mundo”, así, la educación puede contribuir de manera determinante en la formación de sujetos democráticos y participativos que desemboque en sociedades más equitativas y justas, esto, deja para la reflexión dos premisas:

1. A través de la educación se puede contribuir de manera significativa a la formación de sujetos participativos, empoderados y con pensamiento crítico.
2. La implementación consciente e intencional de tecnologías digitales en el aula de clase favorece la participación y la colaboración; por lo tanto, se hace necesario encausar su uso desde una perspectiva más activa, que permita un verdadero aprendizaje centrado en la experiencia, la interacción y la interactividad.

Actualmente, se conocen diversas comunidades en línea que han sido creadas en virtud de las TIC, las TAC y las TEP, con el ánimo de colaborar entre comunidades digitales en la búsqueda de la construcción colectiva del conocimiento para lograr el aprendizaje; estas comunidades, basan su participación en la necesidad de aportar valor, mediante la acción de compartir contenido de interés entre las personas que conforman una red, de manera tal, que se logra una inteligencia colectiva, de la que se hablará más adelante.

El siguiente video, contextualiza los diferentes niveles de uso en las redes sociales que pueden ser entendidos a partir de las TIC, TAC, TEP.

Video 2. TIC – TAC – TEP: Niveles de uso den las redes sociales

En TIC Confío. (2015, 02, 03). TIC – TAC – TEP: Niveles de uso den las redes sociales. [Archivo de video]

Recuperado el 2021, 02, 10 en: <https://youtu.be/UVge16lxX2M>

VER VIDEO

Además de contenido, también se comparten conocimientos y experiencias que pueden ser de gran ayuda para personas que conforman la red, e incluso, para quienes no. Esto se logra de manera fácil, siempre y cuando, se cuente con el conocimiento, el acceso a Internet y la voluntad de enseñar o aprender. Los siguientes, son ejemplos de comunidades en línea que han sido creadas para ayudar o participar en buenas causas sociales:

- **Yonodesperdicio.org**

Es una organización que nació en España y que es promovida por la ONG Prosalus, quien trabaja en pro de la defensa de los derechos humanos. En esta aplicación, que está disponible para descarga gratuita en Google Play, las personas conforman redes de participación alimentaria. Para conocer más, por favor dé [clic aquí](#)



- **Distrito Appnimal**

Es una herramienta tecnológica creada para proteger y disminuir el abandono de perros y gatos en Bogotá, D.C., a través de ella, la comunidad puede adoptar o contribuir con alimentación y cuidado de estos animales domésticos que buscan un hogar. Para conocer más, por favor dé [clic aquí](#).



- **Eduteka**

Es un portal web creado para promover experiencias educativas mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, con el fin de formar e informar a los educadores en los procesos de implementación de las TIC en el aula de clase. Entre los recursos que se pueden encontrar allí, se aprecian los siguientes:

Software educativo

Tutoriales

Libros digitales

Objetos Virtuales de Aprendizaje OVA

Dentro del portal, se cuenta además con un elemento denominado 'REDuteka' caracterizado por ser una red social de carácter educativo, en la que los usuarios pueden encontrar y compartir de manera gratuita contenidos, recursos, herramientas, interactivos, videos, multimedia, etc., para contribuir al desarrollo del ejercicio educativo. Para conocer más, por favor dé [clic aquí](#).

The logo for 'eduteka' features the word in a lowercase, sans-serif font. The letters 'e', 'd', 'u', 't', 'e', and 'k' are black, while the letters 'a' and 'a' are a dark red color.

Comunidades virtuales de aprendizaje

Como se ha venido mencionado, las comunidades virtuales de aprendizaje posibilitan espacios de interacción entre personas que están interesadas en un mismo tema, con el ánimo de contribuir a soluciones específicas en contextos determinados, por ejemplo, en la educación. De acuerdo con el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, (como se cita en UNIDOS a un clic – Gobernación de Antioquia, 2021), las redes de aprendizaje son “espacios en línea que permiten compartir información sobre temas específicos para enriquecer los procesos educativos con otras personas, por medio de las tecnologías de la información y la comunicación, y construyendo conocimiento a través de la colaboración participativa”. A continuación, se expone una figura del metaportal educativo de la Gobernación de Antioquia - unidos a un clic, en el que se muestra el propósito principal de las comunidades virtuales de aprendizaje.

¿Qué propósito tienen las comunidades virtuales de aprendizaje?



Fuente: UNIDOS a un clic (2020)

De esta manera, se muestra una interrelación permanente entre personas, en este caso, profesores y estudiantes en pro de compartir, aprender y socializar conocimientos y experiencias que permiten desarrollar habilidades y hacer uso de herramientas y recursos para mejorar las prácticas educativas en el aula de clase.

Ahora, lo invito a observar el siguiente video en el que se explica de manera clara lo que son las comunidades virtuales de aprendizaje; allí, se habla específicamente del metaportal educativo de la **Gobernación de Antioquia** y la forma en la que funciona:

Video 3. Comunidades virtuales de aprendizaje

Secretaría de Educación de Antioquia. (2016, 06, 27). Comunidades virtuales de aprendizaje. [Archivo de video]. Recuperado el 2021, 02, 10 en: <https://youtu.be/5mVYmn5fHPw>

VER VIDEO

Usted, también puede acceder al metaportal educativo y encontrar allí diversos recursos educativos gratuitos que podrá utilizar con sus estudiantes en el aula de clase, a saber, videos, podcast, Webinar, series, recursos y herramientas. Para acceder a él, por favor dé [clic aquí](#).

De esta manera, se concluye que la sociedad aumentada genera espacios oportunos de participación activa que pueden ser utilizados por los profesores de educación infantil para garantizar, por un lado, la mejora de las prácticas educativas mediante comunidades virtuales de aprendizaje; por otro, la promoción de pensamiento crítico y participativo desde la primera infancia, de modo que, mediante herramientas educativas digitales, se enseñe a los niños la importancia de la participación activa, la colaboración y la democratización en una sociedad.

Aprendizaje Social Abierto

Como es sabido, el aprendizaje es un proceso que se da a lo largo de la vida Boud (2000) y que depende de múltiples factores externos como el desarrollo mental, el contexto y la interacción con el mundo y con los otros. Vygotsky (1931), quien aportó significativamente al estudio del aprendizaje en los seres humanos, afirmó que el conocimiento está delimitado por un componente social, a partir del cual, una persona aprende con la ayuda de otros, de allí, surge la Teoría Sociocultural, en la que se afirma que una persona aprende de otras independientemente de que sea su profesor o no. Para entenderlo mejor, observe la siguiente figura:

Figura 02. Teoría Sociocultural



La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) representa aquel abanico de habilidades que una persona puede desarrollar con la ayuda de otros y que, sin embargo, aún no está en capacidad de realizar de manera autónoma; por lo tanto, en el caso de los niños, que probablemente requerirán ayuda para realizar ciertas actividades, es posible considerar que esa ayuda la reciban de otro niño que ya ha desarrollado esa habilidad, y no necesariamente, de una persona adulta (padre o profesor)

En consecuencia, y de acuerdo con Vygotsky, los profesores deberán diseñar estrategias de trabajo colaborativo y de cooperación en las que los estudiantes tengan la posibilidad de interactuar con compañeros más hábiles o que han apropiado con mayor destreza una competencia, para que, entre ellos, se apoyen. Esto, permite que haya cooperación y genera empatía entre pares.

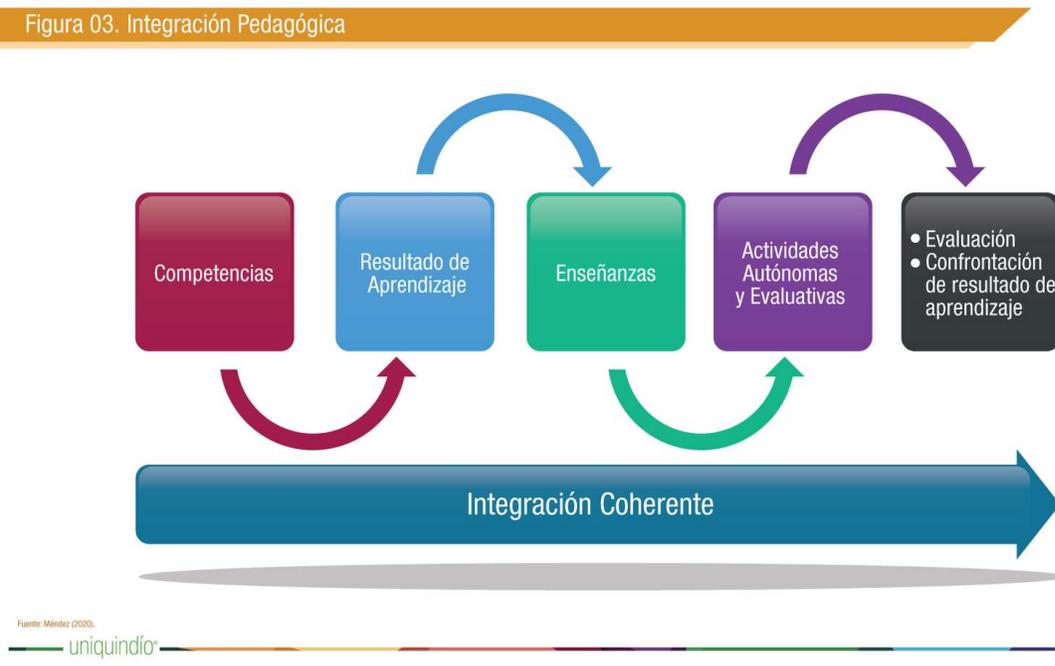
También, es importante recordar que Albert Bandura (2001) formula la teoría del aprendizaje por observación y el aprendizaje social y resalta la importancia de este a partir de la interacción con el otro y con el entorno, de esta manera, se da prelación el aspecto social como aprendizaje vicario o modelado, es decir, como aquel que se da a partir de la observación de las acciones de otros. La siguiente imagen, es un ejemplo de ello:

Imagen 1. Madre e hija



Fuente: 19367996 en Pixabay (2014)
<https://pixabay.com/es/photos/madre-hija-feliz-retrato-5855206/>

Ahora bien, dentro del contexto de la educación con mediación virtual, el aprendizaje social abierto es un aspecto que se puede trabajar de múltiples maneras, pero siempre, mediante el acompañamiento del profesor. Lo anterior, depende en gran medida de la creatividad y experticia que el profesor desarrolle en el tema, pero también, de la intención y coherencia que haya en el proceso de planificación didáctica, es decir, que haya permanentemente una integración pensada entre las competencias y los resultados de aprendizaje que deberán lograr los estudiantes, así como en el diseño y puesta en marcha de las actividades de aprendizaje, para ello, puede observar la siguiente figura:



Después de tener presente lo anterior, es oportuno pensar en qué tipo de estrategias, actividades y herramientas promueven el aprendizaje social abierto en el aula de clase virtual o con mediación tecnológica; por ejemplo, realizar encuentros sincrónicos en los que los estudiantes puedan hacer sus aportes en relación con un tema de estudio, así como convocar tertulias dialógicas, acciones que representan una forma de lograr que todos participen y se animen a hacerlo después de escuchar y observar (mediante la cámara) a sus compañeros de clase.

Web social o web 2.0

Las herramientas de la **web 2.0**, denominadas también **Web Social**, son un ejemplo claro, ya que son aquellas que permiten la interacción de manera sincrónica o asincrónica de todos los participantes, es decir, se incorpora al usuario como agente activo en el proceso de creación y co – creación de un contenido, en este caso, de una actividad de aprendizaje que sugiere la construcción colectiva para apropiarse un conocimiento. Para tener referencia, observe los siguientes ejemplos:

Recurso Interactivo 1. Ejemplos de herramientas web 2.0

Estimado estudiante, para observar el siguiente recurso interactivo es necesario que dé clic sobre la imagen. Tenga en cuenta que, para lograr visualizar el recurso, es necesario que esté conectado a Internet.



En el siguiente video, puede observar cómo estas herramientas favorecen el aprendizaje social:

Video 4. Aprendizaje social

Global E-Learning Consulting. (2019, 04, 12). Aprendizaje social. [Archivo de video]. Recuperado el 2021, 02, 10 en: <https://youtu.be/d7Cv4la5XhQ>

VER VIDEO

Web semántica o web 3.0

Llega como evolución a la web 2.0, ya que propone un avance significativo en relación con la tecnología digital y la experiencia de usuario, es decir, en ella, se sigue manteniendo la construcción colectiva de conocimiento, pero, además, se recopila una serie de información alojada en bases de datos que permiten que la experiencia de navegación de un usuario sea acorde con sus preferencias. Esto, se hace mediante palabras clave que, en otros términos, permiten que cuando dos personas buscan una misma palabra desde distintos ordenadores, los resultados obtenidos, para cada una de ellas, sean tan diferentes como sus búsquedas anteriores; todo ello, se basa en la red semántica que, en sí, busca una experiencia personalizada.

Ahora bien, la relación que tiene la web 3.0 con el aprendizaje social, es precisamente la posibilidad de conformar comunidades de aprendizaje que circundan un tema de interés particular; de esta manera, si una persona está interesada en temas de educación, tendrá la posibilidad de encontrar de manera mucho más fácil contenido relacionado con esto, así como interactuar con personas que han centrado su atención en lo mismo.

El siguiente video, explica de manera sencilla la Web 1.0, 2.0 y 3.0

Video 5. Web 1.0, 2.0 y 3.0

Lily3A. (2014, 06, 09). Web 1.0, 2.0 y 3.0. [Archivo de video]. Recuperado el 2021, 02, 10 en:

<https://youtu.be/h0k4m2duN9o>

VER VIDEO

Aprendizaje Adaptativo

El aprendizaje adaptativo es aquel que se da en virtud de las necesidades propias de cada estudiante, es decir, funciona de manera similar a la web semántica o web 3.0. El propósito principal del aprendizaje personalizado o adaptativo, es que el estudiante pueda establecer su propia ruta de aprendizaje, a partir de la selección de contenido, herramientas y recursos que favorecen su forma de aprender.

Esto, resalta la posibilidad de pensamiento crítico y valorativo a partir del conocimiento que el estudiante tiene de su propia forma de aprender e interactuar con el objeto de estudio y con los demás, por lo tanto, se garantiza un aprendizaje democrático y activo. De acuerdo con Bill Bilic (2015), las acciones adaptativas tienen lugar en tres áreas distintas:

1. Apariencia/forma: cómo se muestran al alumno las acciones de aprendizaje, como contenido, incorporación de texto, gráficos o videos, etc. La mayoría de las plataformas adaptativas de hoy día lo denominan “consumo de contenido” y esperan que el conocimiento se adquiera simplemente leyendo el contenido.
2. Orden/secuencia: cómo se ordenan y se bifurcan las acciones de aprendizaje según el progreso del alumno, como las rutas de aprendizaje.
3. Orientación hacia el objetivo/dominio: las acciones del sistema que conducen al estudiante hacia el éxito. Esto permite que se realicen cambios según los resultados óptimos de aprendizaje, el grado de dificultad y el creciente nivel de conocimientos o aptitudes del alumno.

Estimado estudiante, por favor observe el siguiente video en el que entenderá cómo el aprendizaje adaptativo tiene relación directa con las particularidades de cada estudiante y la forma en la que las tecnologías digitales son incluidas en el aula de clase.

Video 6. Aprendizaje Adaptativo

Tecnológico de Monterrey / Innovación Educativa. (2020, 03, 12). Aprendizaje Adaptativo. [Archivo de video]. Recuperado el 2021, 02, 12 en: <https://youtu.be/K4CULc4gSTY>

VER VIDEO

Todo lo anterior, conlleva a entender la importancia de los estilos de aprendizaje y sus implicaciones en el diseño de estrategias didácticas por parte del profesor, mediante el uso de herramientas y recursos educativos digitales, a partir de los cuales, deberá diseñar propuestas de intervención que consideren todos los aspectos antes mencionados.

Estilos de Aprendizaje

Todas las personas poseen formas particulares de aprender y de apropiarse un conocimiento que les permite desarrollar habilidades particulares, esto, depende de múltiples factores que tienen que ver con el contexto (educación, familia, sociedad); así como factores psicosociales y emocionales. Los estilos de aprendizaje han sido estudiados con el ánimo de determinar la forma en la que los seres humanos aprenden, las implicaciones que esto tiene en su vida y, finalmente, implementar estrategias de enseñanza y aprendizaje que favorezcan a cada uno.

Silverman y Felder (1988) desarrollaron un modelo de estilos de aprendizaje que ha sido utilizado con frecuencia en los contextos educativos, el propósito principal, fue determinar la forma diversa en la que aprenden los estudiantes y, en el mismo sentido, identificar las diferentes formas en las que el profesor enseña. Los estilos propuestos también han sido ampliamente criticados, ya que investigaciones posteriores demostraron que los test de estilos de aprendizaje que respondían los estudiantes, no eran totalmente fieles a la realidad, es decir, el estudiante podía responder a una pregunta como él creía que lograba aprender, pero no como realmente aprendía; sin embargo, en el contexto de las tecnologías digitales, los test de estilos de aprendizaje han contribuido significativamente a mejorar, tanto la selección de herramientas educativas digitales por parte del profesor, como la forma en la que los estudiantes interactúan con sus compañeros y generan interactividad con los recursos y herramientas.

A continuación, se exponen los estilos de aprendizaje propuestos por Silverman y Felder:

Lectura 2. Estilos de Aprendizaje

Silverman y Felder. (1988). Estilos de Aprendizaje. Armenia, Unidad de Virtualización, Universidad del Quindío.

Presentación Estilos de Aprendizaje 1.pdf

VER

Es importante aclarar que los estilos de aprendizaje no son estáticos, es decir, pueden variar o transformarse con el tiempo; por ejemplo, una persona que tenga inclinación marcada a ser reflexivo, con el tiempo puede desarrollar ciertas competencias que le permiten ser más activo, sin dejar de ser, en algunos momentos, reflexivo. Además, una persona desarrolla necesariamente varias formas de aprender, razón por la cual, puede tener una tendencia marcada a ser sensitivo, reflexivo y visual y una tendencia moderada a ser activo y verbal.

Inteligencias Múltiples

Antes de la teoría de las inteligencias múltiples, se creía que las personas tenían una única inteligencia que se determinaba, generalmente, por la capacidad de razonamiento lógico matemático. No obstante, a partir de los estudios de Howard Gardner (1983) se empezó a entender que los seres humanos tenían diversidad de habilidades y capacidades que les permitía resolver problemas del contexto con sagacidad. La teoría, está sustentada en el campo de la psicología cognitiva que se opone a las concepciones tradicionales de inteligencia.

Al igual que los estilos de aprendizaje, las inteligencias múltiples, de acuerdo con Gardner, tienen un carácter de expresión plural, es decir, una persona puede desarrollar varias inteligencias de manera recíproca que le permitirán fortalecer habilidades en distintos campos de acción. Las inteligencias propuestas por Gardner (1983) son ocho, las cuales, se exponen a continuación:

Figura 04. Inteligencias Múltiples



Fuente: Unir (2019)

uniquindío



Inteligencia lingüística

Es la capacidad para usar el lenguaje en todas sus expresiones y manifestaciones.

Inteligencia naturalista

Es la capacidad de observar y estudiar los elementos que componen la naturaleza (objetos, animales y plantas).

Inteligencia intrapersonal

Es la capacidad para desarrollar un conocimiento profundo de uno mismo.

Inteligencia corporal cinestésica

Es la capacidad para expresar ideas y sentimientos con el cuerpo.

Inteligencia musical

Es la capacidad de percibir y expresarse con formas musicales.

Inteligencia interpersonal

Es la capacidad para relacionarse con los demás; en ella, se desarrollan habilidades como la empatía y la interacción social.

Inteligencia espacial

Es la capacidad para percibir el entorno visual y espacial en virtud de su transformación.

Inteligencia lógico-matemática

Es la capacidad de resolver cálculos matemáticos y poner en práctica un razonamiento lógico.

En el aula de clase, tanto los estilos de aprendizaje como las inteligencias múltiples deberán ser tenidas en cuenta, más aún, cuando se trata de ambientes virtuales de aprendizaje. Para ello, el siguiente video propone 56 actividades para niños que tienen en cuenta las inteligencias múltiples, por lo tanto, lo invito a visualizarlo y a tomar nota de aquellas que le resultaron más interesantes; posteriormente, piense la forma en la que pueden ser llevadas al aula virtual; por ejemplo, si se propone una actividad para la inteligencia lingüística, como la oralidad, ¿Qué herramientas digitales utilizaría y de qué manera lo haría?

Video 7. Inteligencias múltiples (56 actividades para desarrollar)

Red de talleres integrales multidisciplinarios. (2018, 03, 19). Inteligencias múltiples (56 actividades para desarrollar). [Archivo de video]. Recuperado el 2021, 02, 10 en: <https://youtu.be/hLr0U4EGxQs>

VER VIDEO

Aprendizaje Dialógico

El aprendizaje dialógico se fundamenta desde la concepción teórica del diálogo igualitario, a partir del cual, se construyen y reconstruyen los significados del mundo dentro de un contexto cultural específico. Las reflexiones están sustentadas en pretensiones de validez, en las que importa qué se dice y cómo se dice y no la posición social, física, académica o cultural de quien emite. Autores como Vigotsky (1976), Habermas (1981), Bruner (1973), y Freire (1970) han realizado aportes significativos en esta línea, en la que es necesario que el aprendizaje sea significativo y, por lo tanto, se fundamenta en el diálogo igualitario, la interacción y la transformación de la realidad.

En relación con el aprendizaje dialógico, los aportes de Vygotsky han sido fundamentales, especialmente por la relación que se establece entre el lenguaje, el pensamiento y la cultura dentro del proceso de aprendizaje. Desde su perspectiva, el lenguaje constituye la base fundamental de la “internalización”, a partir de la cual, los sujetos construyen conocimiento desde los elementos culturales próximos, para interiorizarlos y, posteriormente, abstraerlos. Así las cosas, un estudiante lleva a cabo su proceso de aprendizaje a partir de tres elementos: primero, el diálogo, fundado en las palabras; segundo, la interacción con el contexto y con el otro; tercero, la reconstrucción de significados a partir de la asociación entre los conocimientos previos y los nuevos.

Según Aubert, Flecha, García, Flecha, R. y Racionero, (2008):

El aprendizaje dialógico se produce en interacciones que aumentan el aprendizaje instrumental, favorecen la creación de sentido personal y social, están guiadas por principios solidarios y en las que la igualdad y la diferencia son valores compatibles y mutuamente enriquecedores. (p.167)

En concordancia con lo anterior, existen siete principios del aprendizaje dialógico, los cuales fueron propuestos por Flecha (1997), a saber:

- Diálogo igualitario
- Inteligencia cultural
- Transformación
- Dimensión instrumental
- Creación de sentido
- Solidaridad
- Igualdad de diferencias

Cada uno de estos principios se explican en el siguiente video. Por favor, preste atención y tome nota de aquellos aspectos que le parezcan significativos:

Video 8. Principios del Aprendizaje Dialógico – EAD Comunidad Aprendizaje (video em español) Instituto Natura. (2016, 01, 04). Principios del Aprendizaje Dialógico – EAD Comunidad Aprendizaje (video em español). [Archivo de video]. Recuperado el 2021, 02, 10 en: <https://youtu.be/x0I5XNn5WtY>

VER VIDEO

Estos principios, se implementan de forma articulada en la práctica, sea académica o no, puesto que todos tienen el mismo grado de importancia. Asimismo, contribuyen significativamente a la construcción de una pedagogía crítica, que favorece el desarrollo del pensamiento crítico en el aula de clase. Ahora, piense:

¿Cómo puedo implementar el aprendizaje dialógico en el aula de clase de la primera infancia?

¿Considera el aprendizaje dialógico como un elemento fundamental para generar pensamiento crítico en los niños?

¿Qué herramientas digitales pueden ser adecuadas para propiciar el aprendizaje dialógico en el aula de clase?

De esta manera, se concluye que el aprendizaje en la era digital está determinado profundamente por las diversas bifurcaciones que, desde la sociedad aumentada, promueve la participación activa del estudiante. La generación de pensamiento crítico, mediante la interacción con otros en red, debe ser un pilar esencial de la educación, para lograr un aprendizaje auténtico basado en el diálogo, la colaboración y la participación.

En los ambientes virtuales de aprendizaje, enfocados a la educación infantil, la participación y el empoderamiento, son pilares fundamentales que, por un lado, favorecen el aprendizaje activo del estudiante y, por el otro, sugieren al profesor diseñar estrategias que tengan en cuenta las inteligencias múltiples y los estilos de aprendizaje en la era digital.

Actividades

Apreciado estudiante, para entregar las actividades, por favor, dirijase a la pestaña evaluaciones, ubicada en la parte superior derecha.

Presentación

Unidad 1

Unidad 2

Unidad 3

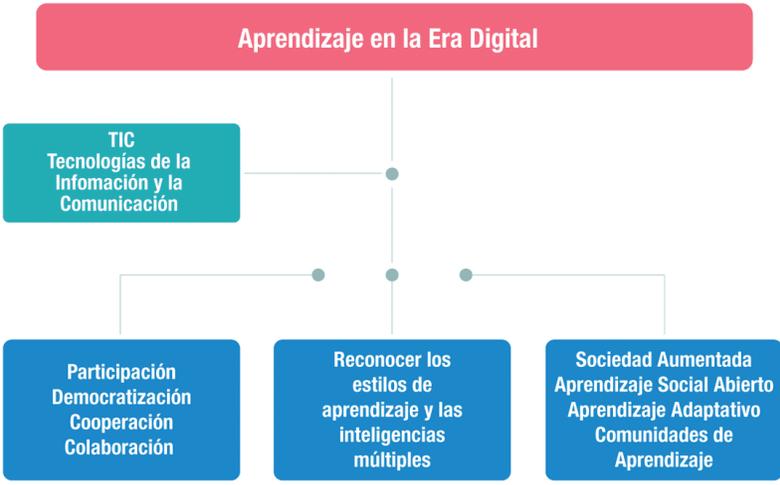
Unidad 4

Evaluaciones

Servicios

Resumen de la Temática

Figura 05. Resumen



Glosario



Internet: Conjunto de redes de computadores que se comunican entre sí a través de protocolos de comunicación, permitiendo el intercambio de información y recursos de manera global.

OVA: Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) es un recurso digital que permite el aprendizaje autónomo y flexible, generalmente basado en actividades interactivas y multimediales.

Tecnología digital: Conjunto de herramientas y recursos tecnológicos que permiten la creación, almacenamiento, distribución y consumo de información digital.

- Tecnología para el alumnado, en la que el alumnado utiliza programas o aplicaciones diseñados para la resolución de problemas y para el aprendizaje abierto.
- Tecnología para docentes, como pizarras interactivas o plataformas de aprendizaje (EduCaixa, 2020).

Web 2.0: comprende aquellos sitios web que facilitan compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web. Web 2.0 permite a los usuarios interactuar y colaborar entre sí, como creadores de contenido. La red social conocida como web 2.0 pasa de ser un simple contenedor o fuente de información; la web en este caso, se convierte en una plataforma de trabajo colaborativo.

Web semántica: es un conjunto de actividades desarrolladas en el seno de World Wide Web Consortium con tendencia a la creación de tecnologías para publicar datos legibles por aplicaciones informáticas (máquinas en la terminología de la Web semántica).¹ Se basa en la idea de añadir metadatos semánticos y ontológicos a la World Wide Web. Esas informaciones adicionales —que describen el contenido, el significado y la relación de los datos— se deben proporcionar de manera formal, para que así sea posible evaluarlas automáticamente por máquinas de procesamiento. El objetivo es mejorar Internet ampliando la interoperabilidad entre los sistemas informáticos usando "agentes inteligentes". Agentes inteligentes son programas en las computadoras que buscan información sin operadores humanos.

Referencias



Aguirre, A. & Schugurensky, D. (2017). La Participación como elemento clave en las escuelas democráticas. *Social Pedagogy: Historical and contemporary*. 25(2) pp. 46 – 83. Recuperado el 2021, 02, 10 en:

https://www.researchgate.net/publication/319254356_La_participacion_como_elemento_clave_en_las_escuelas_democraticas

Bill Bilic. (2015). ¿Qué es el aprendizaje adaptativo? Recuperado el 2021, 02, 10 en: <https://www.d2l.com/es/blog/que-es-el-aprendizaje-adaptativo/>

Ceupe Magazine. (s.f). [BlogCEUPE]. ¿Qué es la web semántica? Recuperado el 2021, 02, 10 en: <https://www.ceupe.com/blog/que-es-la-la-web-semantica.html>

E-learning Masters. (2017). 10 herramientas web 2.0 para tus cursos virtuales. Recuperado el 2021, 02, 10 en: <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/18/10-herramientas-web-2-0/>

En TIC Confío. (2015, 02, 03). TIC – TAC – TEP: Niveles de uso den las redes sociales. [Archivo de video] Recuperado el 2021, 02, 10 en: <https://youtu.be/UVge16lxX2M>

Global E-Learning Consulting. (2019, 04, 12). Aprendizaje social. [Archivo de video]. Recuperado el 2021, 02, 10 en: <https://youtu.be/d7Cv4la5XhQ>

Gobernación de Antioquia, Unidos a un clic. (2021). Escuela Digital. Recuperado el 2021,02,10 en: [https://www.uninorte.edu.co/web/observaeduca/noticias/-/asset_publisher/3Lkb/content/noticia-eduteka-el-portal-web-que-promueve-la-inclusion-de-las-tic-en-el-aula-de-clase?inheritRedirect=false#:~:text=Eduteka%20es%20un%20portal%20web,\(TIC\)%20en%20ambientes%20educativos.&text=Software%20educativo](https://www.uninorte.edu.co/web/observaeduca/noticias/-/asset_publisher/3Lkb/content/noticia-eduteka-el-portal-web-que-promueve-la-inclusion-de-las-tic-en-el-aula-de-clase?inheritRedirect=false#:~:text=Eduteka%20es%20un%20portal%20web,(TIC)%20en%20ambientes%20educativos.&text=Software%20educativo)

Hernández, F. (s.f). [WordPress] Uso de las TIC en la educación. Recuperado el 2021, 02, 10 en: <https://ticeducacionsite.wordpress.com/2015/11/06/sociedad-aumentada-y-aprendizaje-tic-tac-y-tep/>
<https://www.antioquiatic.edu.co/>

Instituto Natura. (2016, 01, 04). Principios del Aprendizaje Dialógico – EAD Comunidad Aprendizaje (video em español). [Archivo de video]. Recuperado el 2021, 02, 10 en: <https://youtu.be/x0I5XNn5WtY>

Lily3A. (2014, 06, 09). Web 1.0, 2.0 y 3.0. [Archivo de video]. Recuperado el 2021, 02, 10 en: <https://youtu.be/h0k4m2duN9o>

Ocampo, J. (2008). Paulo Freire y la Pedagogía del Oprimido. Historia de la Educación Latinoamericana. 10, pp.57-72. Recuperado el 2021, 02, 12 en: <https://www.redalyc.org/pdf/869/86901005.pdf>

Red de talleres integrales multidisciplinarios. (2018, 03, 19). Inteligencias múltiples (56 actividades para desarrollar). [Archivo de video]. Recuperado el 2021, 02, 10 en: <https://youtu.be/hLr0U4EGxQs>

Secretaria de Educación de Antioquia. (2016, 06, 27). Comunidades virtuales de aprendizaje. [Archivo de video]. Recuperado el 2021, 02, 10 en: <https://youtu.be/5mVYmn5fHPw>

Silverman y Felder. (1988). Estilos de Aprendizaje. Armenia, Unidad de Virtualización, Universidad del Quindío.

Tecnológico de Monterrey / Innovación Educativa. (2020, 03, 12). Aprendizaje Adaptativo. [Archivo de video]. Recuperado el 2021, 02, 12 en: <https://youtu.be/K4CULc4gSTY>

Tigo. (s.f). Comunidades en línea, uno de los recursos más valiosos de internet. Recuperado el 2021, 02, 12 en: <https://contigoconectados.com/capital-social/comunidades-en-linea-uno-de-los-recursos-mas-valiosos-de-internet/>

Tigo. (s.f). Niños y Jóvenes que triunfan gracias a Internet. Recuperado el 2021, 02, 10 en: <https://contigoconectados.com/capital-social/ninos-y-jovenes-que-triunfan-gracias-a-internet/>

Unir, la universidad en Internet. (2019). Howard Gardner y las inteligencias múltiples: de la inteligencia a las inteligencias y la creatividad. Recuperado el 2021, 02, 12 en: <https://mexico.unir.net/vive-unir/howard-gardner-inteligencias-multiples-creatividad/>

Unir, la universidad en Internet. (2020). Herramientas colaborativas para el aula: ventajas y ejemplos de uso. Recuperado el 2021, 02, 12 en: <https://www.unir.net/educacion/revista/herramientas-colaborativas/>

Universidad del Norte, Observatorio de educación del Caribe Colombiano. (2015). Eduteka: El portal web que promueve la inclusión. Recuperado el 2021, 02, 10 en:

